

FEDERAZIONE ITALIANA JEET KUNE DO & DISCIPLINE ASSOCIATE

SETTORE ESKRIMA



REGOLAMENTO ARBITRALE

POINT ESKRIMA

SPECIALITA'

**FULL CONTACT STICKFIGHTING
SOFT STICK FIGHTING**

POINT ESKRIMA

SPECIALITA' FULL CONTACT & SOFT STICK FIGHTING

Le modalità generali della competizione, si rifanno al regolamento internazionale

DOCE PARES ESKRIMA WORLD CONCEPTS & WORLD ESKRIMA KALI ARNIS FEDERATION

se non per le seguenti modifiche:

ARTICOLO 1

AREA DI GARA

1^ Sezione

L'area di gara deve essere un quadrato di 8 metri per lato. Se verrà utilizzato un tatami, questi non deve essere superiore a 2,5 cm di spessore. L'area deve essere liscia e priva di pericoli per i contendenti.

2^ Sezione

Ogni tavolo di giuria deve avere:

- n° 1 gong
- n° 3 coppie di bandierine rosse e bianche
- n° 1 cronometro
- n° 1 microfono per la chiamata degli atleti
- n° 2 sedie per i giudici di tavolo
- moduli di gara e penne

ARTICOLO 2

PROCEDURE DI GARA

1^ Sezione

La competizione prevede 1 round da 2 minuti. Per le categorie pulcini, bambini, ragazzi la competizione prevede 1 round da 1 minuto e 30 secondi

2^ Sezione

Per la specialità "full contact stick fighting" I colpi possono essere portati su tutte le parti del corpo eccetto la schiena, la nuca, se l'avversario si trova di spalle, e le gambe; inoltre sono vietati gli attacchi di punta. Per la specialità "soft stick fighting" non vi è alcuna limitazione; gli attacchi di punta non sono considerati validi. In entrambe le specialità sono penalizzati gli attacchi con l'impugnatura (pugno)

3^ Sezione

All'inizio dell'incontro, i due contendenti dovranno aspettare al di fuori dell'area di gara il comando dell'arbitro per poter entrare e posizionarsi alla distanza di due metri l'uno dall'altro al centro del quadrato. Al comando dell'arbitro, i due contendenti si saluteranno simultaneamente secondo il proprio stile reciprocamente e successivamente saluteranno l'arbitro e la giuria.

La competizione avrà inizio al comando "FIGHT" dell'arbitro centrale.

Quando l'arbitro centrale, per le ragioni successivamente descritte darà il comando "STOP" oppure userà il fischietto, i due contendenti hanno l'obbligo di fermarsi.



FILIPINO STICKFIGHTING

4^ Sezione

Quando il giudice di sedia segnalerà con il gong il termine del round, l'arbitro centrale fermerà l'azione e chiederà agli atleti di ritirarsi al proprio angolo.

5^ Sezione

Durante le pause gli atleti **NON DOVRANNO** togliersi il casco, che potrà essere alzato sino all'altezza del naso.

6^ Sezione

Il colpo che arriva al bersaglio nello stesso tempo della segnalazione di tempo scaduto, è da considerarsi valido.

7^ Sezione

Ogni colpo portato quando uno o entrambi i contendenti sono al di fuori dell'area di gara, è da ritenersi nullo. L'arbitro richiamerà in questo caso gli atleti all'interno dell'area di gara. L'uscita viene considerata tale quando tutto il piede è al di fuori del perimetro di gara.

8^ Sezione

L'arbitro deve ispezionare l'armatura, le protezioni e i bastoni prima dell'inizio dell'incontro.

9^ Sezione

In questi casi l'arbitro deve interrompere o fare pausa:

- Quando un partecipante esce dal quadrato di gara
- Quando un partecipante commette qualsiasi azione scorretta
- Quando a un partecipante è richiesto di sistemare o fissare meglio le sue protezioni
- Quando un partecipante è offensivo
- Quando un bastone è crepato, spezzato o in altro modo inutilizzabile.

Il tempo consumato verrà dedotto dal tempo dell'incontro fermando il cronometro.

ARTICOLO 3 ATTREZZATURA

1^ Sezione

Abbigliamento:

I partecipanti devono indossare comodi pantaloni e maglietta a maniche corte della propria Scuola o in stile tradizionale.

Le unghie devono essere corte e non si può indossare alcun tipo di monile (anelli, orecchini, catenine...)

2^ Sezione

Protezioni obbligatorie:

- Caschi e armature per il corpo saranno forniti al torneo; ma è consigliabile che ogni Scuola provveda all'attrezzatura necessaria alla propria squadra.
- Le armature devono essere del tipo omologato per le competizioni internazionali federali.
- L'atleta deve essere identificabile da una CINTURA di colore rosso o bianco assegnata secondo l'ordine di chiamata., messa a disposizione dall'organizzazione
- È obbligatorio indossare le seguenti protezioni:

SPECIALITA' FULL CONTACT STICK FIGHTING

- a) Body protector omologato nelle competizioni internazionali Dpewc/Wekaf
- b) Casco omologato nelle competizioni internazionali Dpewc/Wekaf
- c) Guanti omologati nelle competizioni internazionali Dpewc/Wekaf (sono permessi i guanti da hokey su ghiaccio)
- d) Paragomiti
- e) Paratibie rigide
- f) Scarpe da ginnastica.
- g) bandana o fascia per il sudore

SPECIALITA' SOFT STICK FIGHTING

- a) Casco omologato Fijkda
- b) Guantini omologati Fijkda (solo per le categorie pulcini, bambini e ragazzi)
- c) Scarpe da ginnastica.
- d) bandana o fascia per il sudore

Si raccomanda di indossare tutte le protezioni della misura adeguata all'atleta.

3^ Sezione

Protezioni raccomandate:

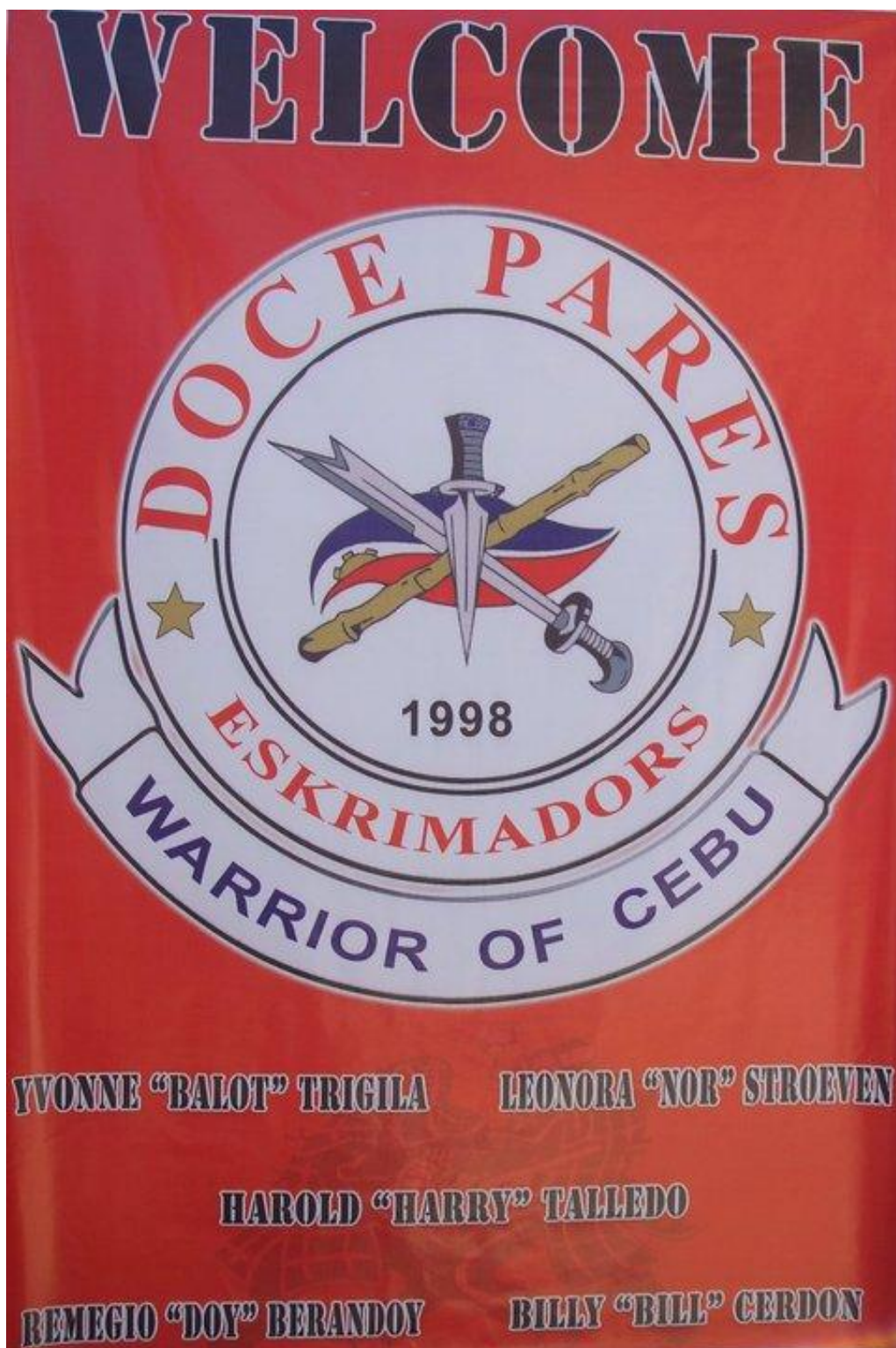
- Paradenti
- Paragomiti
- Ginocchiere
- Parabraccia
- Paraseno per le donne

4^ Sezione

Bastoni:

Tutti i bastoni saranno forniti dall'organizzazione; è ASSOLUTAMENTE VIETATO competere con i propri bastoni (olisi).

La lunghezza non deve superare i 74 cm e il peso non deve essere superiore a 200 gr.



ARTICOLO 4
SISTEMA DI PUNTEGGIO

1^ Sezione

Il giudizio degli incontri si basa sulla valutazione del "maggior danno" secondo i seguenti parametri (in ordine di importanza):

- 1) **K.O. TECNICO** : Il raggiungimento del 5° punto determinano la fine dell'incontro ed il conseguente il KO TECNICO.
- 2) **PUNTEGGIO** : Nel caso in cui non si raggiunga il ko tecnico, l'incontro verrà assegnato all'atleta che avrà totalizzato il maggior numero di punti.
- 3) **GIUDIZIO** : Nel caso di parità ai punti, il round verrà giudicato con il sistema del "golden point": l'incontro durerà per ulteriori 30" al termine dei quali se nessuno avrà conquistato il punto si procederà valutando le azioni in combattimento, capacità e tecniche e altri elementi tecnico-tattici (regolamento internazionale Dpewc/Wekaf)

2^ Sezione

Bersagli validi ai fini dell'assegnazione del punto:

- **TESTA, MANO, BRACCIO, CORPO..... PUNTI ASSEGNATI: 1**
- **3 DISARMI** o perdite del bastone (anche involontarie) significano la perdita dell'incontro. All'interno dello stesso round il disarmo determina 1 punto a chi lo effettua.
- **TRE USCITE** dall'area di gara determinano la perdita dell'incontro, due uscite 1 punto, una uscita dall'area di gara non determina l'assegnazione del punto all'avversario ma solo un avvertimento.

4^ Sezione

Le aree del corpo alle quali è vietato colpire, sono:

- La nuca.
- Il collo/gola
- La schiena (solo se l'avversario volta le spalle).
- I genitali
- I piedi
- Le gambe

5^ Sezione

La durata degli incontri sono:

- **Tutte le specialita':**

La durata dell'incontro si svolge su 1 round; la durata del round è di 2 minuti effettivi
I punti totali sono 5.

Attenzione: al raggiungimento dei 5 punti di scarto tra i due contendenti, verrà aggiudicato il "KO TECNICO" ed assegnata la vittoria all'atleta con il maggior numero di punti.

In caso di parità si farà ancora un ultimo round di 30" con la regola del GOLDEN POINT. In assenza del Golden Point l'incontro verrà giudicato con il sistema di valutazione internazionale.

6^ Sezione

Ogni ring vede impegnate le seguenti figure:

- n° 1 Arbitro centrale con potere decisionale pari a 1,5
- n° 2 Giudici laterali, ciascuno con potere decisionale pari ad 1
- n° 1 Giudici di sedia con il compito di riportare quanto richiamato dall'arbitro centrale
- n° 1 Giudice di sedia con il compito di controllare il tempo di gara

Un punto, per poter essere assegnato, dovrà avere una decisione arbitrale pari ad almeno 2 punti, come esposto nei tre esempi possibili:

- o 2 giudici favorevoli + arbitro favorevole = 3,5 punti
- o 1 giudice favorevole + 1 giudice CONTRARIO + arbitro favorevole = 2,5 punti
- o 2 giudici favorevoli + arbitro CONTRARIO = 2 punti

Unica eccezione è riscontrabile solo nel caso in cui l'Arbitro veda un punto ed entrambi i Giudici segnalano di NON AVER VISTO (perchè coperti) la tecnica da punto. In questo particolare caso, l'Arbitro potrà assegnare il punto.

Se uno od entrambi i Giudici segnaleranno, invece, un NULLA DI FATTO (cioè hanno visto il colpo ma non lo ritengono sufficiente...) il punto NON potrà essere assegnato.

7^ Sezione

L'arbitro centrale è l'unico ufficiale di gara abilitato a interrompere l'incontro e a determinare con il proprio giudizio l'assegnazione o meno di un punto, un richiamo, una penalità o l'espulsione.

8^ Sezione

I giudici hanno il dovere di segnalare:

- colpi ai bersagli validi (di significativa potenza)
- uscite (battere con la bandiera sul lato dove è avvenuta l'uscita)
- gravi scorrettezze (agitare la bandiera o il braccio in aria con movimenti circolari)

Nella pausa dei 30 secondi, i Giudici andranno al tavolo per verificare i punteggi e assegnare il round.



FILIPINO MARTIAL ARTS EUROPE

ARTICOLO 6

AZIONI E COMPORAMENTI VIETATI

1^ Sezione

E' assolutamente vietato:

- **Tirare calci, pugni, ginocchiate, gomitate, lottare e proiettare**
- **Proseguire nell'azione di disarmo (tempo limite 2 secondi) o del colpire oltre lo stop dell'arbitro**
- **Trattenere il bastone dell'avversario e colpire oltre la durata dei 2 secondi**
- **Colpire con la punta e il fondo del bastone**
- **Impugnare il bastone a 2 mani sia per parare che per colpire (tranne nel sistema "dos manos" per la specialità soft stick fighting)**
- **Appoggiare uno o entrambe le ginocchia per colpire dal basso (tranne che per la specialità soft stick fighting)**
- **I colpi portanti da una posizione a "braccio teso" non saranno considerati validi in quanto senza il caricamento adeguato a sviluppare la necessaria potenza.**
- **Uscire volontariamente dall'area di gara**
- **Spingere l'avversario al di fuori dell'area di gara**
- **Sistemarsi l'armatura o gli indumenti senza il permesso dell'arbitro.**
- **Il secondo entra nel quadrato di gara durante l'incontro.**
- **Discutere con l'arbitro sia per il contendente che per il secondo.**
- **Qualsiasi atteggiamento non sportivo che può imbarazzare l'avversario, i giurati, il pubblico,**
- **ogni altra azione che potrebbe pregiudicare lo spirito e gli intenti del KALI/ESCRIMA/ARNIS come sport (ogni situazione non descritta in queste regole potrà essere valutata dall'arbitro in consultazione con i giudici di gara).**

2^ Sezione

Nel caso l'atleta utilizzi il braccio disarmato per proteggere il capo o parare volontariamente i colpi dell'avversario, oppure stia in guardia sostenendo il bastone continuativamente con la mano viva:

- **- 1^ e 2^ volta : richiamo**
- **- 3^ volta : 1 punto all'avversario (come un punto a un bersaglio valido)**
- **- 4^ volta : perdita del round**

Uscite per ciascun round (per azione di combattimento, NON per spinte):

- **- 1^ volta : segnalazione di uscita**
- **- 2^ volta : 1 punto all'avversario (come un punto a un bersaglio valido)**
- **- 3^ volta : perdita del round**



DOCE PARES ESKRIMA WORLD CONCEPTS

ARTICOLO 7

SISTEMA DI PUNTEGGIO

1^ Sezione

- Tutti i punti assegnati vengono letti "in positivo". Per esempio: se l'atleta bianco esce 3 volte dal quadrato, oppure viene richiamato 3 volte, verrà assegnato 1 punto atleta rosso.
- Tutti i punti totalizzati (vedi paragrafi 3-4-5) si sommeranno (verranno segnati nella colonna punti) e al raggiungimento di 5 verrà assegnato il round.
- Se si colpisce in modo pulito ed efficace e poi si perde il bastone, il punto viene ritenuto valido.

ARTICOLO 8

PRECISAZIONI

2^ Sezione

Chi fa il coach NON può arbitrare un incontro in cui compete un proprio atleta. Tutti gli atleti e i coach sono invitati alla massima sportività e ad evitare qualsiasi commento o rimostranza durante l'incontro con arbitri e giudici di gara.

3^ Sezione

Si intende KNOCK- OUT TECNICO (TKO):

- Quando l'incontro è terminato a causa dell'assenza di uno dei contendenti.
- Quando i contendenti si rifiutano di continuare o quando uno di essi volontariamente si arrende.
- Un contendente è disarmato 3 volte o perde il suo bastone per 3 volte o comunque si raggiungono i 5 punti.
- Quando i secondi dei contendenti entrano nel quadrato di gara durante l'incontro.

4^ Sezione

Nel caso in cui un partecipante non possa continuare l'incontro a causa di un incidente, il risultato sarà definito sulle basi delle seguenti condizioni:

- Se la causa dell'infortunio non sono dei colpi proibiti, l'infortunato sarà dichiarato perdente.
- Quando la causa dell'infortunio sono dei colpi proibiti dell'avversario, quest'ultimo deve essere dichiarato perdente.

5^ Sezione

- La decisione arbitrale è **INSINDACABILE**.
- L'arbitro e i giudici non devono essere legati in alcun modo ai partecipanti: appartenere alla stessa palestra, essere parenti, ecc.
- **QUESTA REGOLA PUO' ESSERE FLESSIBILE NEL CASO ESTREMO IN CUI NON CI SIANO SUFFICIENTI ARBITRI E GIUDICI QUALIFICATI E CON ESPERIENZA.**
- L'arbitro ha la responsabilità di supervisionare l'incontro e dovrà essere provvisto di un bastone per la sua protezione personale.
- **SI ADOTTERA' IL "MUST SYSTEM"**. Quando si dà il punteggio in un incontro, gli elementi come la capacità offensiva e difensiva, di colpire in maniera pulita, la strategia nel ring, la tecnica, la sportività e il controllo del ritmo del combattimento vengono attentamente considerati.
- L'uso di colpi proibiti o tecniche scorrette decreterà un "AVVERTIMENTO" o "PENALITA'" di 1 punto che verrà **ASSEGNATO ALL' AVVERSARIO** immediatamente alla commissione del fallo.
- Ripetere l'"AVVERTIMENTO" per scorrettezza significa la deduzione del punto o anche la squalifica.

Per tutto quanto qui non specificato, contattare la segreteria federale
FIJKDA settore ESKRIMA 347.3670062 – antonio_devivo@libero.it

